> User interface
> File format
> Modeling
> Animation
> Material/Rendering
> MentalRay/Shader
> Particle
> Install
> PHOENIX TOOLS
> DNT
> SDK-Saaphire
> SDK-MentalRay
> from SOFTIMAGE Web
> Others

SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

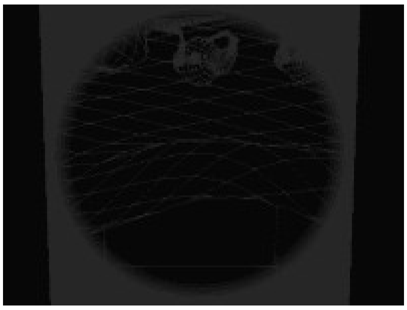
Peekabooシェーダの使用方法

ライトの当たった部分のみの透明度をコントロールできる peekabooシェーダをご紹介します。

peekabooシェーダはMaterialシェーダとして組み込み、ライトから照射された部分のみの透明度をコントロールすることができます。このシェーダ単体ではあまり面白い効果が得られませんので、ライトのslideシェーダと組み合わせてみてはいかがでしょうか。光源にマッピングするテクスチャにより、任意の形にくり抜くような効果や光に浮かぶステンドグラスのような効果が得られます。

以下に設定方法について簡単にご紹介します。

1. Get -> Primitive -> Grip（デフォルト）にてGridを取り出 します。
2. GridをX軸回転で90度回転させます。
3. Light -> DefineでSpot光源をGetします。
4. Spot光源をZ方向に少し移動し、Gridを照射するようにします。この時、Show -> ConeをONにして照射範囲がGrid内に収まるようにして下さい。
5. Gridを選択し、Matter -> Material にてMaterial ShaderをON にし、Shader_Lib/Matter/peekabooを組み込みます。
6. Editにてシェーダパラメータを開き、Light Listから3.でGet したSpotを指定します。
7. Preview -> SetupにてレンダラをMental Rayに切り替え、Preview - Allとすると、シーンがレンダリングされます。この段階ではGridに穴が開いている状態になっていることを確認して下さい。
8. Spotを選択し、Light -> Edit にてShaderをONにし、Shader_Lib/Example_Src/slideを組み込みます。
9. Editにてシェーダパラメータを開きます。Picture nameに適当なテクスチャ画像を指定します。
10. Preview - Allとすると、シーンがレンダリングされます。照射された範囲にテクスチャが写し込まれ、テクスチャのパターンに従って、透明度が変化している様子が確認できます。



【 補足 】

- 確認し易いようにGridの向こう側に何かモデルを置いて下さい。
- テクスチャ画像にSI_Materials/PICTURES/BUMPS/bump_txt1といったものを指定するとと任意形状のくり抜きの効果が見られます。
- Lightパラメータのspread Angleをコントロールして境界部の透明度の変化をコントロールできます。

以下にパラメータを簡単に説明いたします。

■ peekabooシェーダ	
Maximum Transparency	照射された部分の透明度のファクターです。小さくすると透明度が減少します。
■ slideシェーダ	
Picture size	投影されるテクスチャ画像のサイズをSoftimage単位で指定します。

≪ Back / Top ▲

″SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips″の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社 ▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*
www-admin@comtec.daikin.co.jp